

**ANALISIS DAN PEMBUATAN GAME “TOWER OF DEATH”
DENGAN SOFTWARE GAME MAKER STUDIO**

SKRIPSI

**untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Teknik Informatika**



disusun oleh

Krisna Ardy Prayudana

09.11.3258

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**ANALISIS DAN PEMBUATAN GAME “TOWER OF DEATH” DENGAN
SOFTWARE GAME MAKER STUDIO**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Krisna Ardy Prayudana

09.11.3258

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi pada tanggal 12

Februari 2013

Dosen pembimbing,



Kusnawi, S.Kom, M. Eng.

NIK. 190302112

PENGESAHAN

SKRIPSI

**ANALISIS DAN PEMBUATAN GAME "TOWER OF DEATH" DENGAN
SOFTWARE GAME MAKER STUDIO**

yang disusun oleh

Krisna Ardy Prayudana

09.11.3258

telah dipertahankan didepan Dewan Penguji
pada tanggal 18 Februari 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

M. Rudvanto Arief, MT
NIK. 190302098

Kusnawi, S.Kom, M. Eng.
NIK. 190302112

Windha Mega Pradnya D, M.Kom
NIK. 190302185

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 12 Mei 2015

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.
NIK. 190302001



PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, Juni 2015



Krisna Ardy Prayudana

09.11.3258

MOTTO

- ❖ *Tiadaanya keyakinanlah yang membuat orang takut menghadapi tantangan; percayalah pada diri sendiri.*
- ❖ *Lebih baik mencoba walaupun gagal, daripada tidak mencoba samasekali.*
- ❖ *Lebih baik terlambat daripada tidak wisuda samasekali.*
- ❖ *Saya datang, saya bimbingan, saya ujian, saya revisi dan saya menang.*
- ❖ *Kebanggaan kita yang terbesar adalah bukan tidak pernah gagal, tetapi bangkit kembali setiap kali kita jatuh.*
- ❖ *Sesuatu yang belum dikerjakan, seringkali tampak mustahil; kita baru yakin kalau kita telah berhasil melakukannya dengan baik.*

PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan:

- Kepada Allah SWT yang telah memberikan anugerah sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
- Buat kedua orang tua tercinta yang telah memberikan doa, kasih sayang dan dukungannya yang begitu tulus.
- Buat saudara, om, tante, pak lek, bu lek semuanya atas doa dan nasehatnya.
- Buat Lisa terimakasih dukungan serta semangatnya.
- Buat temen – temen kos, temen kuliah, terima kasih atas hiburannya.
- Buat STMIK AMIKOM, terima kasih sudah memberikan banyak ilmu.
- Buat semua pihak yang telah membantu yang tidak bisa penulis sebut satu per satu.

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr.Wb.

Puji dan syukur kehadiran ALLAH SWT yang telah memberi karunianya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi dengan judul “Analisis Dan Pembuatan Game Tower of Death dengan Software Game Maker Studio” dengan baik walaupun disadari banyak sekali kekurangan yang itu semua tidak lepas karena keterbatasan penulis.

Adapun laporan skripsi ini dibuat untuk memenuhi syarat guna memperoleh gelar kesarjanaan Strata Satu (S1) Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Dalam penulisan laporan skripsi ini penulis banyak mendapatkan bantuan dari beberapa pihak. Untuk itu penulis menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, MT selaku Ketua Jurusan Teknik informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Kusnawi, S.Kom, M. Eng. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan dan motivasi selama proses penyusunan skripsi hingga selesai.

4. Tim Penguji, Segenap Dosen dan Karyawan STMIK AMIKOM yang telah memberikan ilmu dan pengalamannya.
5. Pada kedua orang tua penulis yang telah memberikan segala dukungan yang dibutuhkan penulis serta tak pernah lelah meberikan doa yang tulus.
6. Serta semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian penulisan skripsi ini.

Namun dengan segala kerendahan hati, Penulis menyadari sepenuhnya bahwa laporan skripsi masih sangat jauh dari sebuah kesempurnaan, itu semua tidak lepas karena keterbatasan pengetahuan dan kemampuan dari penulis sendiri. Maka dari itu penulis mohon kesediannya untuk memberikan kritik dan saran yang membangun.

Penulis juga memohon maaf kepada semua pihak jika dalam penelitian dan penulisan laporan skripsi ini terdapat kesalahan atau hal yang kurang berkenan.

Akhirnya, penulis berharap semoga laporan skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua. Amin.

Wassalamualaikum Wr.Wb.

Yogyakarta, Juni 2015

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Halaman Persetujuan	ii
Halaman Pengesahan	iii
Halaman Pernyataan	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
INTISARI	xiv
ABSTRACT	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian	2
1.5 Metode Penelitian	3
1.5.1 Metode Pengumpulan Data	3
1.5.2 Metode Analisis	3
1.5.3 Metode Perancangan	4
1.5.4 Metode Pengembangan	4
1.5.5 Metode Testing	4
1.6 Sistematika Penulisan	4
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Tinjauan Pustaka	6
2.2 Definisi Game	7
2.3 Jenis-Jenis Game	7
2.4 Metodologi Pengembangan Multimedia	12
2.4.1 Concept	12

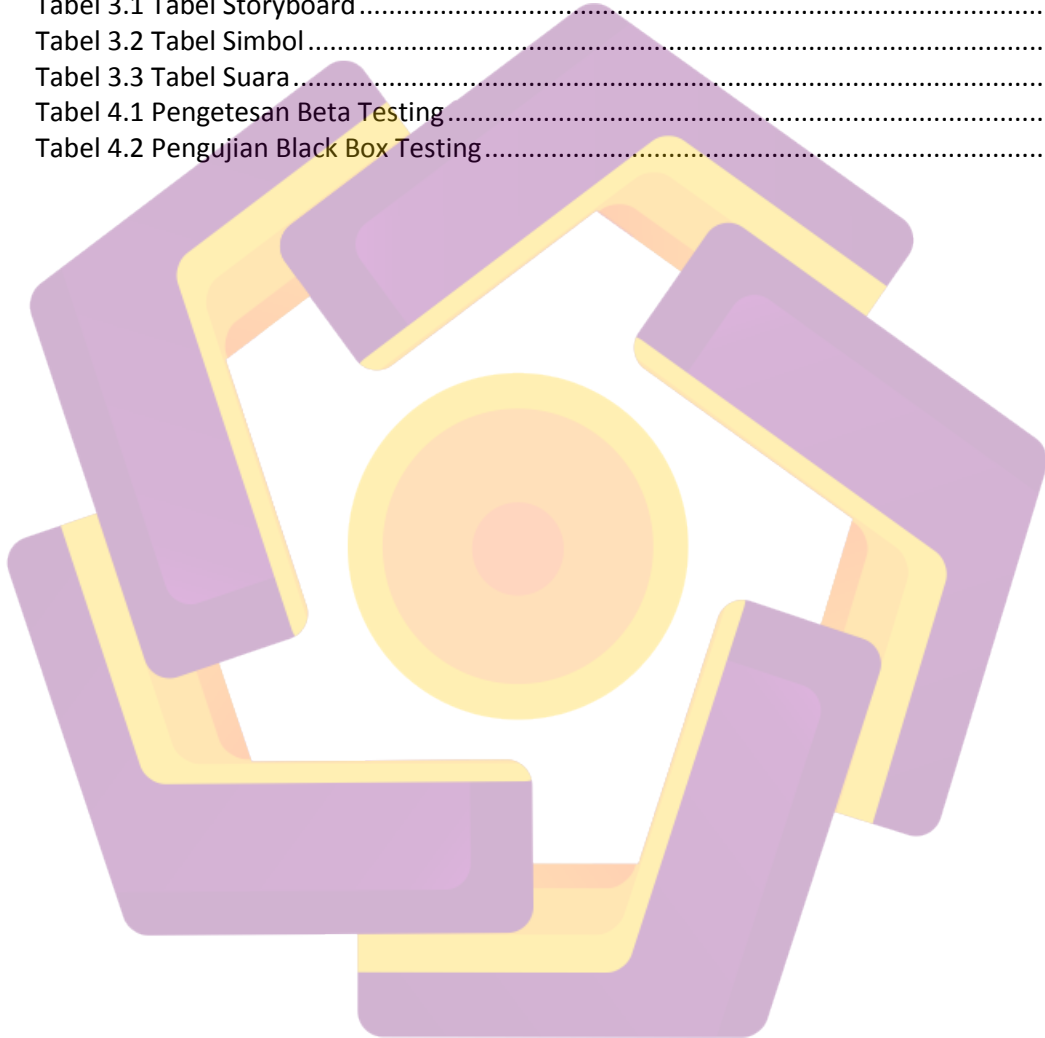
2.4.2 Design	13
2.4.3 Material Collecting	19
2.4.4 Assembly.....	20
2.4.5 Testing.....	20
2.4.6 Distribusi.....	20
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	20
3.1 Gambaran Umum.....	20
3.2 Analisis Kebutuhan Sistem	21
3.2.1 Kebutuhan Fungsional	22
3.2.2 Kebutuhan Non-Fungsional	22
3.3 Analisis Kelayakan Sistem.....	24
3.3.1 Analisis Kelayakan Teknis.....	25
3.3.2 Analisis Kelayakan Hukum.....	25
3.3.3 Analisis Kelayakan Operasional	25
3.4 Konsep	26
3.5 Perancangan	27
3.5.1 Perancangan Flowchart	27
3.5.2 Perancangan Storyboard.....	28
3.5.3 Perancangan Struktur Navigasi	29
3.5.4 Perancangan Grafik.....	30
3.5.5 Material Collecting.....	35
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	37
4.1 Implementasi Sistem.....	37
4.1.1 Persiapan File.....	38
4.2 Pembahasan.....	39
4.2.1 Pembahasan Sprites.....	40
4.2.2 Pembahasan Sound	42
4.2.3 Pembahasan Objects.....	43
4.2.4 Pembahasan Room.....	70
4.3 Membuat File .exe.....	71
4.4 Pengujian.....	71
4.4.1 Beta Testing	72
4.4.2 Black Box Testing.....	72
4.5 Distribusi.....	77
BAB V PENUTUP	78

5.1 Kesimpulan	78
5.2 Saran	79
DAFTAR PUSTAKA	xvi



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Contoh Tabel Storyboard	14
Tabel 2.2 Tabel Simbol Flowchart.....	16
Tabel 3.1 Tabel Storyboard.....	28
Tabel 3.2 Tabel Simbol.....	35
Tabel 3.3 Tabel Suara.....	36
Tabel 4.1 Pengetesan Beta Testing.....	72
Tabel 4.2 Pengujian Black Box Testing.....	73



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Game Counter Strike.....	8
Gambar 2.2 Game Dragon Age.....	8
Gambar 2.3 Game Super Mario.....	9
Gambar 2.4 Game Red Alert.....	10
Gambar 2.5 Game Need for Speed.....	11
Gambar 2.6 Game Minesweeper.....	11
Gambar 2.7 Tahapan Pengembangan Multimedia.....	12
Gambar 2.8 Gambar Struktur Navigasi Linear.....	17
Gambar 2.9 Gambar Struktur Navigasi Non Linear.....	18
Gambar 2.10 Gambar Struktur Navigasi Hierarchi.....	18
Gambar 2.11 Gambar Struktur Navigasi Composite.....	19
Gambar 3.1 Flowchart Sistem Permainan.....	27
Gambar 3.2 Struktur Navigasi Permainan.....	29
Gambar 3.3 Rancangan Grafik Intro.....	30
Gambar 3.4 Rancangan Grafik Menu Utama.....	31
Gambar 3.5 Rancangan Grafik Room 1.....	32
Gambar 3.6 Rancangan Grafik Pause.....	33
Gambar 3.7 Rancangan Grafik Finish.....	34
Gambar 3.8 Rancangan Grafik Help.....	35
Gambar 4.1 Karakter Game Tower of Death.....	38
Gambar 4.2 Background pembuka dalam Game Tower of Death.....	38
Gambar 4.3 Tampilan Game Maker.....	39
Gambar 4.4 Import Sprite Player.....	41
Gambar 4.5 Sprite dalam Game Tower of Death.....	42
Gambar 4.6 Tampilan Import Sound.....	43
Gambar 4.7 Object pada Game Tower of Death.....	44
Gambar 4.8 Membuat Object Player.....	45
Gambar 4.9 Membuat Key Press Event.....	54
Gambar 4.10 Tampilan Loading.....	59
Gambar 4.11 Tampilan Menu.....	60
Gambar 4.12 Tampilan Pause.....	61
Gambar 4.13 Tampilan obj_menu_controller.....	62
Gambar 4.14 Tampilan obj_time.....	68
Gambar 4.15 Tampilan Room RM_1.....	70

INTISARI

Perkembangan teknologi secara langsung akan mempengaruhi perkembangan game. Rasa bosan seseorang akan mempengaruhi seseorang untuk memainkan game. Ada beberapa macam game sampai saat ini yang sering dimainkan orang, seperti puzzle, adventure, sport, dan lain-lain.

Metode permainan TOWER OF DEATH tergolong sederhana, namun akan membutuhkan skill yang hebat. Game TOWER OF DEATH tentunya player akan bermain di dalam suatu menara. Yang harus dilakukan player adalah melewati setiap hadangan dengan cara menghancurkan atau hanya melewati saja. Player harus mengumpulkan poin untuk menjadi pemuncak nilai tertinggi. Poin didapat dari menghancurkan musuh yang menghadang. Kabar baiknya adalah game ini sangat bermanfaat bagi anda untuk melatih konsentrasi. Inilah gambaran permainan game TOWER OF DEATH.

Game TOWER OF DEATH dirancang menggunakan software Game Maker, software ini menggunakan bahasa Game Maker Language (GML).

Kata Kunci: Game, Game untuk melatih konsentrasi, Game TOWER OF DEATH.

ABSTRACT

The growth of technology will directly affect the development of the game. Boredom someone would predispose a person to play the game. There are several games to date is often played people, such as puzzle, adventure, sports, and others.

Methods game TOWER OF DEATH quite simple, but will require great skill. Game TOWER OF DEATH surely player will play in a tower. That should be done is passing by way of destroying any obstacles or just past it. Player must collect points to become highest score. Points gained from destroying enemies facing. The good news is the game is very useful for you to train your concentration. That is a game play TOWER OF DEATH.

TOWER OF DEATH designed games using Game Maker software, the software uses the Game Maker Language (GML).

Keywords: *Game, Game to train concentration, Game TOWER OF DEATH.*

